

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

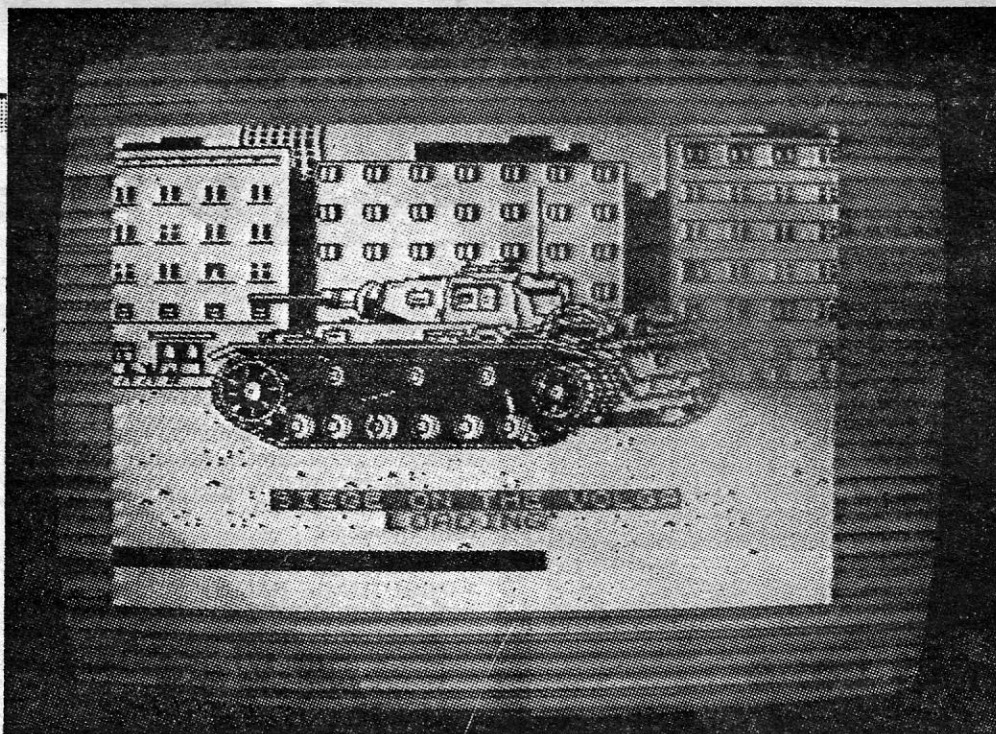
## TÍTULO: Siege on the Volga MÁQUINA: Spectrum

Na história das grandes batalhas, a de Estalinegrado, durante a II Guerra Mundial, ocupa um trágico lugar de destaque, pelo elevado número de vítimas que provocou, e assinala também uma das mais heróicas resistências do conflito e um dos maiores reveses dos exércitos nazis. Para Hitler, empenhado na destruição da União Soviética, o Volga deveria constituir a fronteira oriental do III Reich, e a cidade de Estalinegrado era um ponto-chave do seu plano e de toda a operação «Barbarossa», como designou a invasão da URSS.

O ataque a Estalinegrado, pelo norte da cidade, foi lançado em 28 de Julho de 1942 por forças do Grupo de Exércitos A, sob o comando do general Paulus, mas nem tudo correu bem desde o início, falhando, designadamente, o apoio da IV Divisão Panzer, que só em Agosto

ma da Omega Games, que começa com o assalto das forças alemãs à cidade, e duas opções iniciais determinam o nível em que vamos desenvolver o jogo: podemos escolher entre o nível «principiante» e o nível «histórico», sendo que, neste último, conseguimos ganhar se desbaratarmos por completo as unidades soviéticas que se opõem aos alemães.

Como jogo de guerra, este é bastante acessível a um principiante, desde que este conheça as linhas gerais da batalha (recomendamos a leitura de documentação numa história da II Guerra Mundial), porque toda a informação essencial aparece no «écran» e o seu manuseio é muito simples. Tudo funciona por «menus», com as opções indicadas, bastando uma tecla («1») para «iluminar» a que pretendemos. Essas opções são de imediata compreensão e forne-



# BATALHA DE ESTALINEGRADO NUM PROGRAMA ACESSÍVEL

faria união com os exércitos de Paulus, após ter sido desviada para Rostov. Entretanto, e para defender a cidade que tinha o seu nome, Estaline mobilizou todos os recursos e deu ordens formais de que o invasor teria de ser ali detido. No auge da batalha, as fábricas da cidade continuaram a produzir tanques, canhões, munições, que são desde logo enviadas para a frente. A defesa, confiada ao general Eremenko, não consegue resistir totalmente aos ataques alemães, e um homem que mais tarde se tornaria mundialmente conhecido — Nikita Khrouchtchev — galvaniza a resistência como delegado do partido, o que não consegue impedir que os alemães penetrem na cidade, a 14 de Setembro (mais precisamente, parte da Divisão de Infantaria 71.ª da Baixa Saxónia). Pareceria que tudo estava terminado, mas a verdadeira Batalha de Estalinegrado tinha apenas começado. Os Rusos resistem rua a rua, casa a casa e, após meses de combates, a situação inverteu-se. O Inverno e a longa linha de comunicações não eram favoráveis às forças de Paulus e, simultaneamente, os exércitos soviéticos acabam por lançar uma contra-ofensiva bem sucedida. Paulus acaba por ser cercado e, a 31 de Janeiro do ano seguinte, rendeu-se com os 91 mil homens que lhe restavam, embora prosseguissem combates isolados até 2 de Fevereiro por parte de bolsas alemãs.

É este, em síntese, o cenário deste progra-

ma da Omega Games, que começa com o assalto das forças alemãs à cidade, e duas opções iniciais determinam o nível em que vamos desenvolver o jogo: podemos escolher entre o nível «principiante» e o nível «histórico», sendo que, neste último, conseguimos ganhar se desbaratarmos por completo as unidades soviéticas que se opõem aos alemães.

Como jogo de guerra, este é bastante acessível a um principiante, desde que este conheça as linhas gerais da batalha (recomendamos a leitura de documentação numa história da II Guerra Mundial), porque toda a informação essencial aparece no «écran» e o seu manuseio é muito simples. Tudo funciona por «menus», com as opções indicadas, bastando uma tecla («1») para «iluminar» a que pretendemos. Essas opções são de imediata compreensão e forne-

**GÉNERO:** Jogo de guerra  
**GRÁFICOS (1-10):** 2  
**DIFICULDADE (1-10):** 5  
**CONSELHO:** A comprar por apreciadores



# CAVALEIRO MÁGICO PERDE-SE NO TEMPO

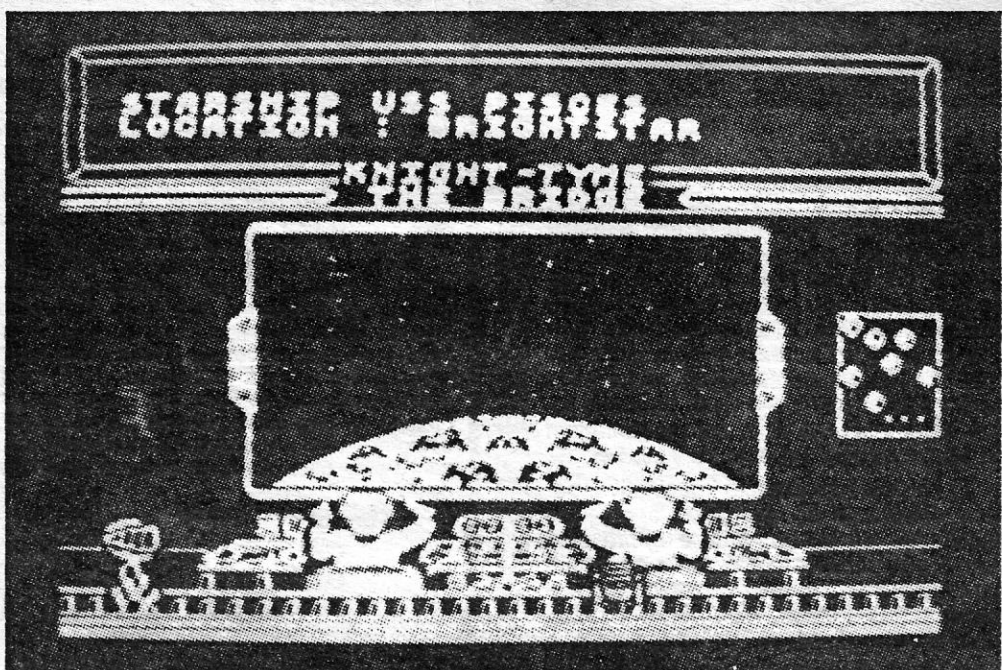
TÍTULO: Knight Tyme  
MÁQUINA: Spectrum

O «Cavaleiro Mágico» é, sem dúvida, uma das melhores criações, ao nível de personagem, dos jogos de acção e aventura para computador, tanto mais que tem vindo a melhorar, desde que com ele tomámos conhecimento em *Finders Keepers*. Um dos seus aspectos mais positivos reside nos gráficos, trabalhados com o máximo cuidado e pormenor, além de revelarem bastante imaginação do programador, David Jones, mas o que torna esta série ainda mais atrativa é o seu sistema de jogo e os complexos puzzles que nos coloca.

*Knight Tyme*, que começou por surgir na versão 128 K, aproveitando o lançamento daquela máquina de infeliz carreira, foi lançado posteriormente na versão 48 K, sem que tenha perdido muito do programa original. Em termos práticos,

digamos que o «Cavaleiro Mágico» tem apenas menos que andar, mas, mesmo assim, ainda é bastante. A história desta aventura segue-se à de *Spellbound*, na qual ele libertou o feiticeiro do mundo em que estava prisioneiro. Ao tentar regressar ao seu tempo, a Inglaterra medieval, o «Cavaleiro» perdeu-se na viagem e foi parar ao convés de voo de uma nave espacial do século XXV, *USS Pisces*, em viagem pela galáxia.

Assim começa esta história e o nosso papel é levar o «Cavaleiro Mágico» de volta à sua época, ajudando-o a montar a máquina do tempo que o transportará por um buraco negro. Nada mais fácil ou mais difícil, porque, como é habitual nestes jogos, a personagem terá de resolver muitos problemas, antes de conseguir o seu objectivo, apanhar objectos e trocá-los por



outros ou guardá-los para usar mais tarde, levar outras personagens a ajudá-lo por meio das acções apropriadas, etc. E neste jogo é precisamente por aí que o «Cavaleiro Mágico» tem que começar, arranjando um cartão de identidade, para o que necessitará de uma película instantânea (tipo Polaroid), de uma máquina fotográfica, de alguém que lhe tire a fotografia, de um cartão em branco, de cola. Antes disso, no entanto, ele terá de arranjar energia, por meio de uma tableta e de um conjuro (*Fortify yourself*), e depois de ter o cartão em ordem precisará de um mapa da galáxia, que poderá encontrar no «écran» *Airlock*, de forma a ir ao planeta *Polaris*, para um reabastecimento, e depois a *Starbase One*.

Claro que há muito mais a fazer, e, oportunamente, alguns leitores surgirão com soluções para este jogo, e até o que acima dissemos é mais difícil do que pode parecer à primeira vista.

O sistema de jogo é o mesmo de *Spellbound*, com o «Cavaleiro» a mover-se em todas as direcções e o comando de «disparar» a servir para activar os «menus» e sub-«menus», que permitem examinar objectos, apanhá-los ou largá-los, dar ordens a outras personagens, lançar conjuros (*spells*), etc. Mesmo quem não jogou *Spellbound*, não estando familiarizado com o sistema, verificará que é bastante fácil utilizá-lo, porque tudo aparece escrito no «écran» — excepto, claro, aquilo que devemos fazer em cada circunstância, mas um bom curso de acção depende muito da nossa capacidade de observação, raciocínio, e, acima de tudo, intuição.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A não perder

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

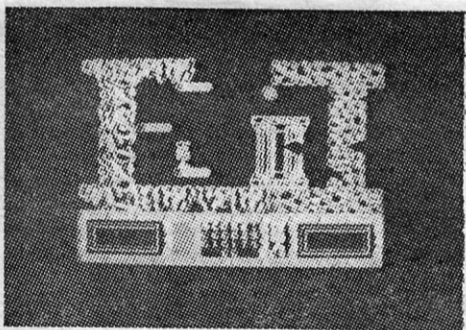
## Monitor



### BILLY BONG

Lançado há pouco tempo entre nós, mas datado de 1984, *Billy Bong* é um jogo que pouco ou nada nos diz, hoje em dia, quer pela concepção geral quer pelos gráficos, e a editora, *Lothlorien*, habituou-nos, entretanto, a programas de qualidade muito superior, designadamente em jogos de guerra.

*Billy Bong* é um australiano, presume-se, que vê aparecer um disco voador, num dia em que ia a passear com a namorada. Do disco saíram dez tipos diferentes de alienígenas, com um objectivo único — eliminar *Billy*. Este, no entanto, armado com o seu *boomerang*, tentará livrar-se dos extraterrestres, atirando-lhes com a sua arma e fazendo-os tombar das plataformas em que se deslocam para um lago. O jogo desenvolve-se em cinco *screens* de plataformas, servindo partes destas de elevadores, e *Billy* tem ainda de evitar chuvas ácidas, além dos inimigos. O *sprite* movimenta-se com os comandos «Z»/«X», esquerda/direita, servindo «Space» para lançar o *boomerang*, mas tem de ir buscá-lo depois de o atirar, o que não está muito conforme com a natureza da arma, nem com as indicações. Gráficos e som pobres e pouco imaginativos, não vale a pena perder tempo com *Billy*.



### TREMOR

A ideia básica de *Tremor* é estabilizar «Quigits», o que quer que sejam, e a falta de instruções, que não conseguimos encontrar de forma alguma, torna o jogo praticamente incompreensível. É certo que também será difícil de completar, porque os inimigos aparecem com tanta persistência que a personagem vê-se aflita para se livrar deles. Ao mais pequeno toque, lá se vai uma vida, com a vantagem de se recomençar no sítio da «morte».

O cenário não é muito imaginativo, parece polvilhado de destroços e objectos escolhidos ao acaso, mas o *sprite* está bem desenhado e movimenta-se muito bem, obedecendo perfeitamente aos comandos («O», saltar, «Z»/«X», esquerda/direita, «K», disparar). O jogo, pelo que podemos aperceber-nos, não é mau, nem bom, e nada acrescenta a outros do género. Evitar.

## Pokes & Dicas

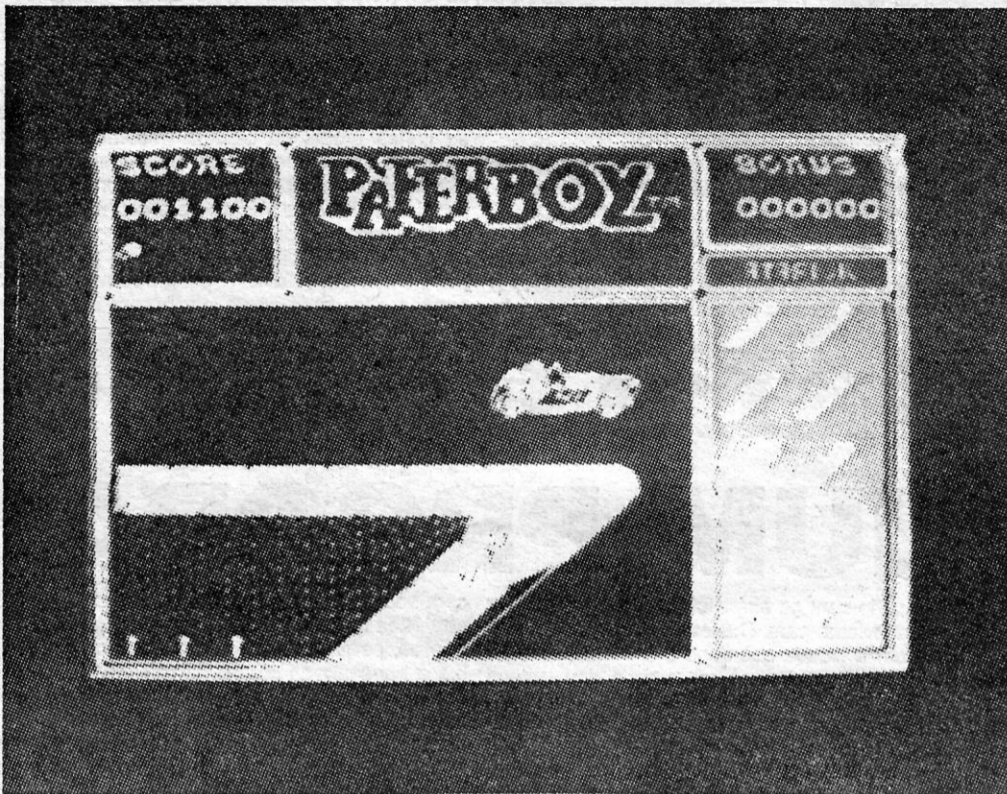
CONTINUA a correspondência em grande atraso e não será ainda desta que conseguimos pô-la mais em dia, porque vamos ainda em Setembro para diversos leitores. Pelo facto, claro, pedimos, uma vez mais, as nossas desculpas, mas também a vossa compreensão. Nem sempre dispomos de mais espaço, até porque há que falar também de jogos, e nem sequer tem sido possível retomar a secção *Reprise*, estando as instruções para *Elite* em lista de espera.

Não vamos, no entanto, «perder» mais espaço e começamos, de imediato, com o material que nos enviou *Paulo Alexandre Marques de Sousa*, de Almada, todo ele com interesse:

- STAINLESS STEEL — POKE 46991, Ø
- NIGHTMARE RALLY:  
1ØØ MERGE " " : CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø:  
POKE 23785,221: POKE 26267,255: RANDOMIZE USR 23785
- NEXOR:  
1ØØ MERGE " " : CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø:  
POKE 23785,221: POKE 397Ø9, Ø: RANDOMIZE USR 23785
- HEARTLAND  
1ØØ MERGE " " : CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø:  
POKE 23785,221: POKE 4Ø527, Ø: POKE 462Ø1, Ø: RANDOMIZE USR 23785
- TREMOR:  
1ØØ MERGE " " : CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø  
POKE 23785,221: POKE 51924, Ø: RANDOMIZE USR 23785
- PAPERBOY:  
1Ø LOAD " " CODE *ewo*  
2Ø FOR F = 65Ø45 TO 65Ø54  
3Ø READ A: POKE F, A: NEXT F  
4Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ  
5Ø DATA 62, 1ØØ,5Ø, 143, 197, 62, 2, 50, 144, 197

Também *Nuno Cláudio Andrade*, morador na Praceta do Vidreiro — 2430 Marinha Grande (e quer trocar ideias com outros leitores), enviou bom material.

- AVALON  
POKE 23782,12: POKE 23876,2Ø1:  
POKE 2378,2Ø4: POKE 23879,227
- BOMB JACK  
Quem tiver um *Quickshot II*, ponha-o em *auto fire* e observe os resultados



«Paperboy» — uma ajuda do Paulo Alexandre Marques de Sousa

- MOVIE — «Open Sesame» abre portas fechadas
- SPELLBOUND  
1Ø CLEAR 26Ø26: LOAD " " CODE: RANDOMIZE USR 23296  
2Ø POKE 351Ø1,195: POKE 351Ø2, 59: POKE 351Ø 3,1Ø6  
3Ø RANDOMIZE USR 26627
- GERRY THE GERM — Premindo as teclas R, V, M, N

e uma de direcção, ao mesmo tempo, passa para o *screen* seguinte.

*Nuno Brito do Rio Oliveira*, de Lisboa, enviou material vário (algumas coisas publicámos recentemente), de que seleccionamos o seguinte:

- THE PLANETS — Fazer MERGE " " e colocar antes do RANDOMIZE USR: FOR F = 24963 TO 4ØØ11 STEP 342:

## Jogos MSX

# DEFESA EM NOVO SISTEMA

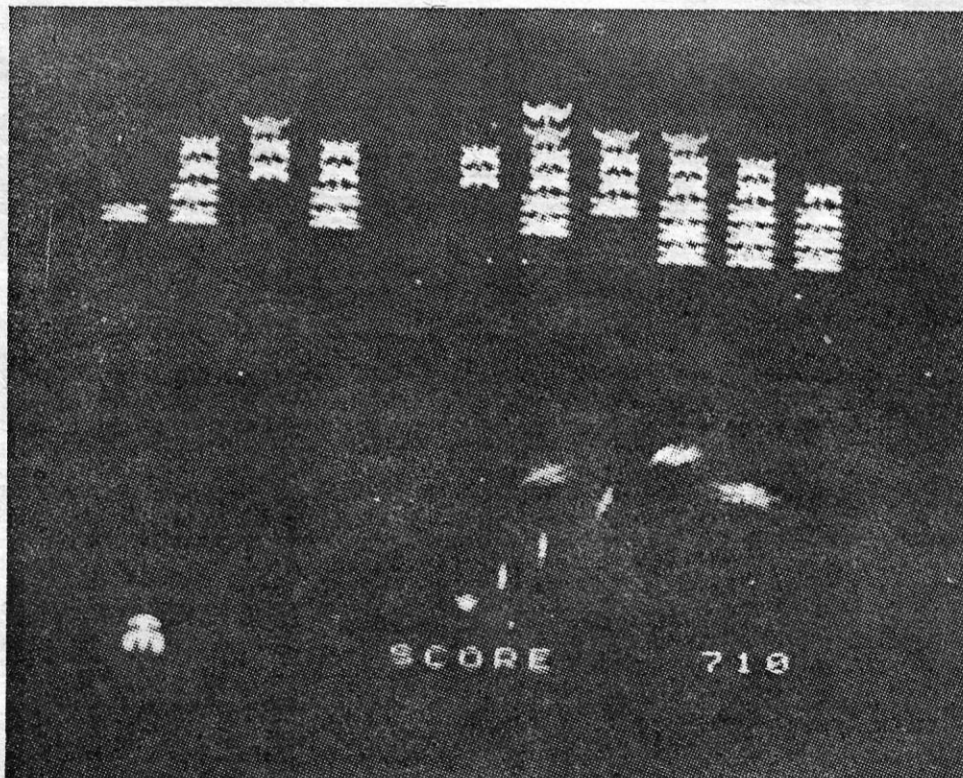
TÍTULO: Boom  
MÁQUINA: MSX

Sabe bem, de vez em quando, e para «desopilar» de jogos mais complicados, agarrar num «bang-bang» sem complicações e outras exigências, que não a perícia, e passar uma hora a deitar abaixo as sempiternas naves invasoras. Todos estes jogos se assemelham, claro, e quem viu *Defenders* viu tudo, por assim dizer, mas nem por isso a *Eaglesoft* deixou de produzir *Boom* para o MSX, aproveitando as excelentes capacidades de som e gráficos desta máquina.

O esquema, como referimos, é o habitual neste tipo de jogos: a «nossa» solitária nave contra a armada de invasores, que surge colocada no topo do «écran» em filas bastante vulneráveis. O problema é que, de vez em quando, uma ou mais naves picam sobre a «nossa», largando bombas e ameaçando colidir. Fugir não é muito difícil, sobretudo na fase inicial, embora depois as coisas se compliquem um pouco. De qualquer forma, e sem trazer nada de novo *Boom* é agradável e distrai.

(Jogo cedido pela *Triudus*.)

GÉNERO: Acção  
GRÁFICOS (1-10) : 7  
DIFICULDADE (1-10) : 2 e crescente  
CONSELHO: Comprar se aprecia o género



## XVI — GUIA TV / «A CAPITAL»

VÁ A **Modifier** APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA

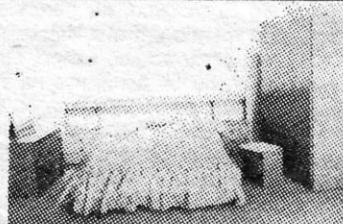
A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO  
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES



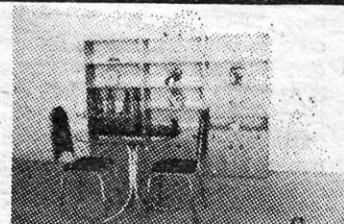
49 980\$00



Quarto pessoa, moderno, cor pinho ..... 21 980\$00



Quarto casal, moderno, cor pinho ..... 21 980\$00



Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira ..... 21 980\$00  
Mesa crom.ª redonda - v/ cor ..... 7 980\$00  
Mesa crom.ª oval ou rect. - v/ cor ..... 8 980\$00  
Cadeira crom.ª veludo ou napa ..... 2 980\$00

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas

LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL. 861965 874007 873360

RUA DO ALGARVE 4. 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2211178

RUA ALEXANDRE HERCULANO 145-F — (antiga Calçada do Monte) — 2000 SANTARÉM — TEL. 24276

RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — (BARREIRO) — TEL. 2077647

HORÁRIO: Aberto todos os dias até às 20.30 horas inclusive sábados e feriados  
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO

## O MAPA DE "GREEN BERET"

### MISSILE BASE



### HARBOUR



### BRIDGE



### PRISION CAMP



POR ARTUR MIGUEL - 1986

POKE F,Ø: NEXT F  
— FORMULA ONE — POKE 31756,6:  
POKE 31757,8: POKE 31758,Ø (para  
acelerar mais) ou POKE 31798,16 (para  
travar mais depressa)

O Nuno, em contrapartida, gostava de  
ter POKE's para versões de *Cauldron II* e  
*Phantoms II*, que não aceitem MERGE " ",  
e para *Camelot Warriors*.

Joaquim Pedro Madeira Alves (do Bairro  
S. Lourenço, lote 19-A-1.º, Camarate 2685  
Sacavém) quer trocar mapas, dicas, etc. e  
mandou o seguinte material:

— PYRACURSE (vidas infinitas)  
1Ø CLEAR 24799  
2Ø PRINT # 1: AT Ø,6: «Por gravador  
em andamento»  
3Ø LOAD " " CODE  
4Ø POKE 23325,2Ø1: RANDOMIZE  
USR 23299  
5Ø POKE 334462Ø1: RANDOMIZE USR  
296ØØ

— ACTION REFLEX (Tempo infinito)  
5Ø CLEAR 27ØØØ  
1Ø PRINT # 1: ATØ,4: (Pôr gravador  
em andamento»  
2Ø MERGE " " "  
3Ø POKE 23988,54: POKE 23349, 2Ø1  
4Ø RANDOMIZE USR 23935  
5Ø POKE 5Ø77Ø, Ø: POKE 5Ø771,Ø:  
POKE 5Ø772Ø  
6Ø POKE 5Ø964,Ø: POKE 5Ø965,Ø:  
POKE 5Ø966, Ø  
7Ø RANDOMIZE USR 5ØØØØ

— WEST BANK (vidas infinitas) — Quando  
as três portas estiverem abertas, carregar  
simultaneamente nas teclas A, S, V,  
B, H e G; para desbloquear depois o  
jogo carreguem em várias teclas ao mes-  
mo tempo.

Carlos Manuel R. Nunes (do Edifício  
Adeco 2/2.º-A, Refúgio 4480 Vila do Conde)  
quer trocar jogos com outros leitores e manda  
alguns pokes, de que escolhemos estes:

— GREEN BERET — POKE 42Ø76,Ø  
— ORION — POKE 37319,2Ø1  
— GLUG-GLUG — POKE 34139,Ø  
— PROFANATION — POKE 4292Ø, Ø; e  
ainda, para ter acesso a qualquer  
«écran», carregar simultaneamente nas  
teclas V, I, C, T, O, R e, quando o pro-  
grama perguntar para onde queremos ir,  
dar a resposta, teclar ENTER e escrever  
o código 9127.

José Luís Albuquerque, de Lisboa, man-  
dou um mapa de *Green Beret*, que não pu-  
blicamos porque recebemos outro mais  
completo, como podem ver, e ainda alguns  
pokes, a maioria dos quais demos recente-  
mente. No entanto, para não ficares desilu-  
dido, damos estes:

— DUKES OF HAZZARD — POKE  
39316,255  
— LAZY JONES — POKE 68693,Ø

Quando ao que mandaste para *Linha a  
Linha*, oportunamente publicaremos, e o  
mesmo sucede a *Pedro José Saldanha*, de  
Benfica do Ribatejo, de quem publicamos o  
seguinte:

— POPEYE — POKE 429Ø4,Ø  
— GUNFRIGHT — POKE 4ØØ14,2Ø1

Pedro, por seu lado, queria ajuda para  
*Desert Rats* e dicas para *Jack The Nipper*  
(estas já as demos recentemente). Quanto  
a *Desert Rats*, vamos a ver se publicamos  
brevemente uma *Reprise* deste jogo, tanto  
mais que há mais pedidos nesse sentido,  
como o de Miguel Morgado, de Setúbal,  
que quer ainda saber como jogar *Battle for  
Midway* e *Arnhem*. Ainda em resposta a Mi-  
guel, não disseste que tipo de simulador  
queres saber, se um do género *Football  
Manager* ou de acção.

Artur Miguel Caetano, de Lisboa, queria  
ajudas para *Alien 8*, pokes para *Tantalus* e  
o mapa de *Project Future*. Em contraparti-  
da, manda o excelente mapa de *Green Be-  
ret*, que aqui publicamos, e estas dicas para  
este jogo:

No nível 3 é necessário matar o coman-  
dante, descer e continuar correndo pela  
base do «écran». Se o comandante apare-  
cer por cima, enquanto ainda se está cá por  
baixo, mate-o com uma granada. A explo-  
são liqüida, de caminho, o pessoal da plata-  
forma. No final, terá de ter três bazucas.  
Vêm 3 homens num helicóptero. Corra para  
a esquerda e volte-se. Quando o primeiro  
descer, atire-lhe, corra para a direita e faça  
fogo contra o segundo. Corra de novo para  
a esquerda, volte-se e «limpe» o último. e  
prepare-se para enfrentar lança-chamas no  
4.º nível, o mais extenso e difícil.

Quanto a pokes, Artur mandou vários,  
entre os quais os seguintes:

— ARCADIA — POKE 23776,Ø  
— BLACK HAWK — POKE 34695,183  
— TUTANKHAMON — POKE 27783,Ø  
— FAIRLIGHT — POKE 64928,Ø

Um mapa, este de N.O.M.A.D., mandou  
também Jorge Manuel da Silva, da Amado-  
ra, e só não o publicamos porque está pou-  
co explícito. Manda mais.

Cláudio Alexandre, de Leça da Palmeira,  
enviou igualmente um mapa, o do *Incredible  
Shrinking Fireman*, mas este já o publicá-  
mos em duas ocasiões recentes (16 de  
Agosto e 12 de Setembro) e o teu não  
acrescenta nada. Obrigado, de qualquer for-  
ma, e manda outros. Quanto aos teus po-  
kes, e apesar de também já os termos  
dado, aqui ficam:

— SABOTEUR — POKE 2984,Ø  
— SAI COMBAT — POKE 65364,2Ø1

Quanto às dicas que pedes, para *Sa-  
mantha Fox* só há uma: saber jogar *poker!*  
Para *Rock'n' Wrestle*, ficamos a aguardar o  
contributo de outros leitores.

Um mapa que gostaríamos de publicar  
era o de *Nonterraqueous*, que João António  
R. P. da Silva, de Mem Martins, nos man-  
dou, e por isso vamos pedir-lhe que o dese-  
nhe de novo em tamanho maior (o dobro,  
mais ou menos), e torne a contactar con-

nosco. De João António recebemos ainda  
pedido de apelo para *Gift from the Gods*,  
*Sir Fred Buggy Blast*, *Combat Lynx*, *Supers-  
lenth* e o código de entrada de *Astronaut*.  
Escrevam-lhe para Praceta Ivens, lote 6-1.º-  
-Esq. 2725 Mem Martins. Dele é este poke:

PENTAGRAM — POKE 49917,Ø

### Dicas para finalizar

Terminamos com algumas dicas, j co-  
meçar pela que nos enviou Rui Miguel Fer-  
reira e Silva, 15 anos, de Lagos.

— FANTASTIC VOYAGE (para entrar no  
aparelho digestivo):

«Apanhar uma célula branca (usando a  
tecla de apanhar peças) e ir até ao fígado  
(*liver*). Neste órgão existe uma excrescência  
que nos impede de prosseguir; para destruí-  
la, aproximamo-nos dessa excrescência e  
largamos a célula, que ao tocar nela a des-  
trói, permitindo-nos passar para o aparelho  
digestivo. Devemos fazer o mesmo em to-  
das as outras excrescências. Informo tam-  
bém que o colesterol (bolinhas amarelas) só  
se pode eliminar com os disparos e o único  
acesso ao cólon é pelo intestino.»

Artur Miguel A. Caetano, de Lisboa,  
mandou muito material (os mapas e os po-  
kes ficam para a semana) e duas dicas.  
Uma para *Spy Hunter* (não vamos repetir,  
demos há pouco tempo) e outra para:

— ATTACK: sempre que aparecer um cáli-  
ce, apanhe-o e lance-o para baixo;  
assim, matará todos os inimigos e passa-  
rá de nível.

Entretanto, o Artur gostava de uma aju-  
da em *Arc of Yesod* (com mapa) e *Riddler's  
Den*, e saber como apanhar o cinto e pas-  
sar essa sala em *Batman*.

Alexandre Santana e João Luís Coelho,  
de Setúbal, que queriam saber como derro-  
tar vilões em *Spiderman*, mandam esta dica  
para:

— RED HAWK: para capturar o vilão «Bat»,  
agir como «Kevin», ir a Brook Court e  
apanhar o gato («Get cat»); depois, ir à  
Warehouse e esperar pelo «Bat» até às  
13:55:10, hora a que este aparece; aí,  
escrever «Get Cat to Rat» e depois é só  
prendê-lo.

Miguel Rodrigo Pinto, de S. João da Ma-  
deira, mandou a solução de *Zorro* (já a de-  
mos pelo menos duas vezes) e gostaria de  
saber o que fazer em *Chuckie Egg II* depois  
de levar o leite, cacau e açúcar até aos  
recipientes. Quanto aos objectivos de *Mo-  
vies* e *Custard Kid* já publicámos as respec-  
tivas indicações e críticas.

E é tudo por hoje, esperamos dar mais  
espaço para a semana.

## Top «A Capital»

# OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta  
semana, em Lisboa, para o micro-  
computador ZX Spectrum, foram  
os seguintes:

- 1.º — Ace
- 2.º — Paper Boy
- 3.º — Dan Dare
- 4.º — Psy Chess
- 5.º — Kung-Fu Master
- 6.º — Dinamite Dan II
- 7.º — Jack the Nipper
- 8.º — Stainless Steel
- 9.º — TP Racer
- 10.º — Ghosts'n Goblins

Esta lista é elaborada com a cola-  
boração dos estabelecimentos José  
Melo e Silva, Informundo, Triudus,  
JMC (Centro Comercial da Portela) e  
Chai Chai (Centro Comercial São  
João de Deus).

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

GUIA TV / «A CAPITAL» — XVII



ATARI  
SHARP  
TIMEX - SINCLAIR

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS  
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO TOP LONDRINO

## CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

## CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO  
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

VISITE-NOS!

TIMEX - SINCLAIR  
SHARP  
ATARI

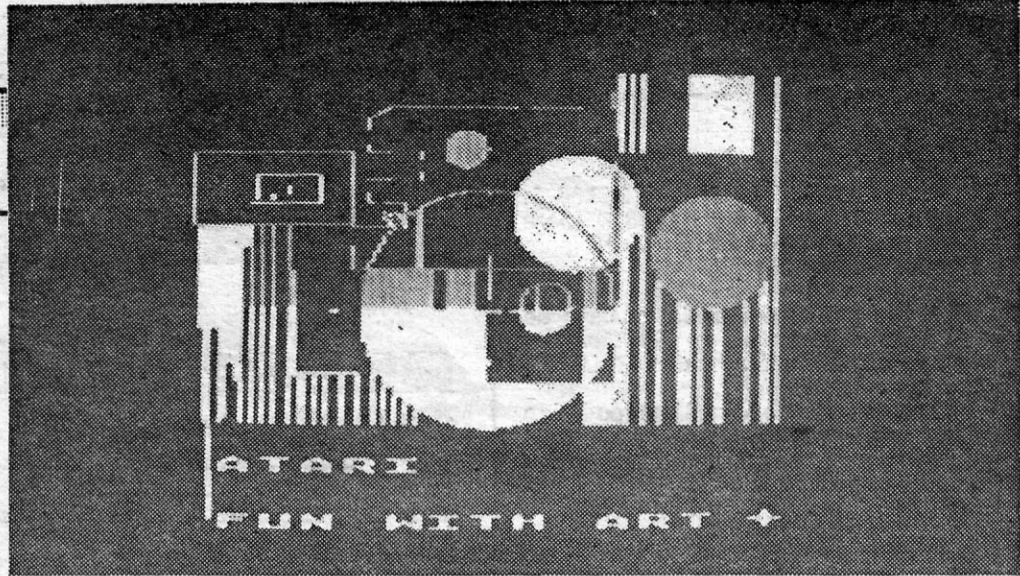
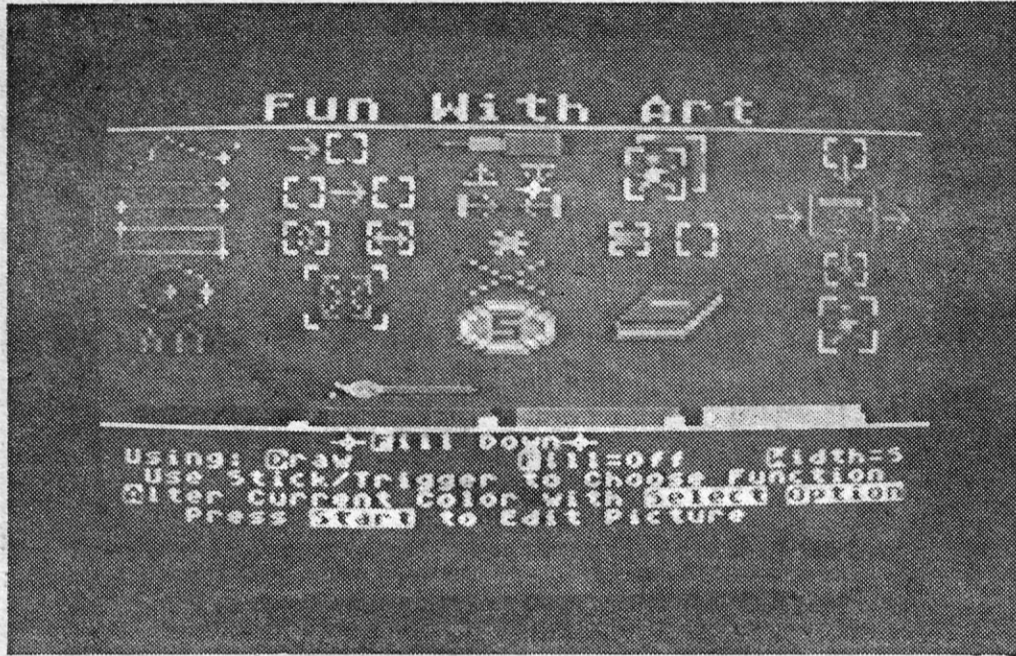


LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — ☎ 77 94 52  
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Atari

# DESENHAR NADA CUSTA



**TÍTULO:** Fun with Art

**MÁQUINA:** Atari

O computador Atari oferece enormes possibilidades no desenho de gráficos e a maneira mais fácil de os executar é através da *Touch Tablet*, mas, à falta desta, e também se não dispusermos de um *disk-drive* e do respectivo programa, *Fun with Art* é perfeitamente satisfatória para quem aprecia esta utilização do computador, apesar de algumas limitações de somenos importância.

As comparações neste campo são inevitáveis, e, se considerarmos outras máquinas como o Spectrum, há programas melhores e muito mais versáteis, como seja o *Art Studio*. Só que, em termos de cor, por exemplo, o Atari dá mais possibilidade e *Fun with Art* é suficientemente *user friendly* para

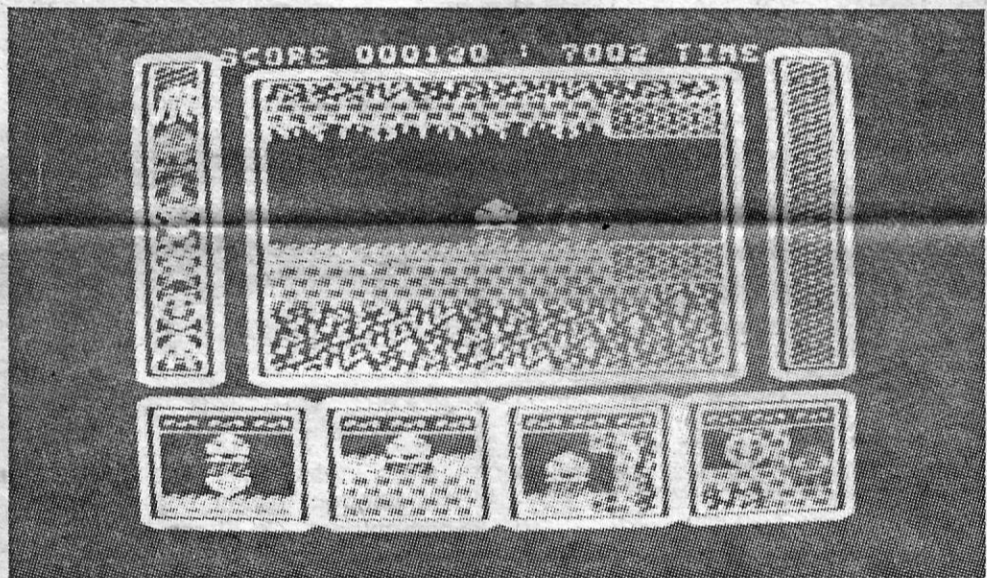
captar e fixar o interesse, permitindo uma larga gama de opções, que incluem a inclusão de texto no desenho.

O funcionamento deste programa é extremamente fácil, através de ícones e, para que não subsista qualquer dúvida, cada ícone é «explicado» na parte inferior do «écran», quando o assinalamos, evitando qualquer erro de interpretação. Aliás, todas as operações são seleccionadas com essa ajuda, fixando-se a opção por meio de um cursor (cujo defeito é ser um pouco lento na deslocação), que se desloca com o *joystick* e é activado com o *fire button*. Uma vez escolhidas as operações, carregando em *start* faz desaparecer o menu e o «écran» fica «limpo» para trabalharmos, podendo-se voltar aos ícones em qualquer momento. Para desenhar, e além das opções de ponto a ponto e linha, é possível traçar formas circulares e rectangulares, estabelecendo os limites com o cur-

sor. Outro ponto de muito interesse é a enorme ampliação que o programa permite, por meio da função *zoom*, tornando possível trabalhar em grande pormenor uma área de reduzidas dimensões. E é possível, claro, fazer *SAVE* de qualquer trabalho em curso, que será retomado com um *LOAD* posteriormente.

Têm aparecido entre nós poucos programas utilitários para o Atari, e é pena, porque a biblioteca desta marca é muito completa. Esperemos que outros se sigam, e em cassete, para que os utilizadores deixem de sentir que esta máquina serve essencialmente para jogos.

**GÉNERO:** Utilitário/  
/Desenho  
**DIFICULDADE:**  
Nenhuma  
**CONSELHO:**  
A comprar



## PASTOR ESPACIAL USA DROIDE

**TÍTULO:** One Man and his Droid

**MÁQUINA:** Atari

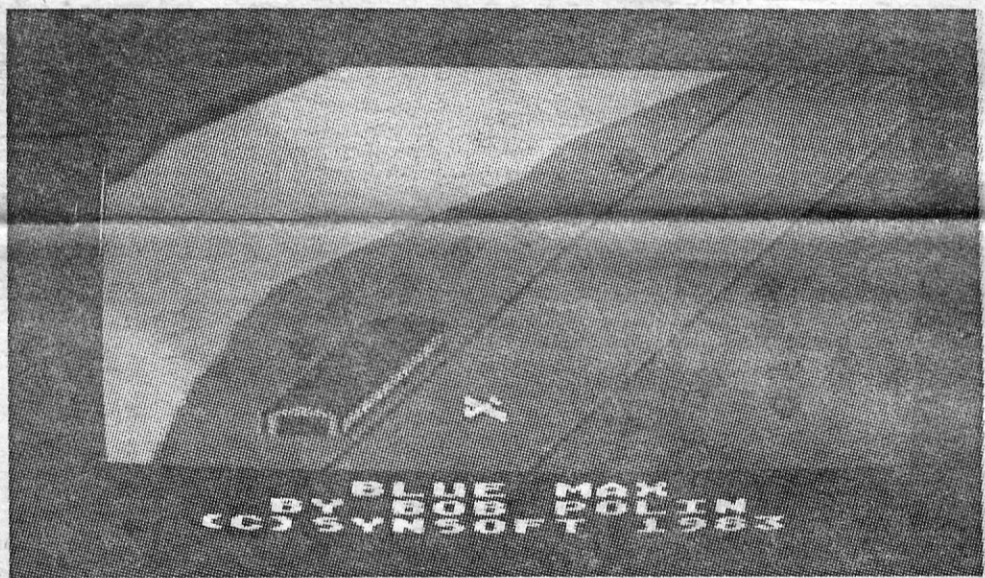
A versão para Spectrum de *One Man and his Droid* não era grande coisa e a de Atari também pouco tem de especial, com a agravante de ser algo irritante a música durante o jogo.

A história é idêntica à da versão Spectrum e o modo de funcionamento também. A personagem que controlamos é uma espécie de pastor espacial que, em vez de um cão, usa um dróide de múltiplas funções para retirar carneiros mutantes, os *Ramboides*, de um planeta. O problema é que os carneiros estão num complexo labirinto de vários níveis, onde facilmente nos perdemos (a ajuda de um mapa e boa atenção aos pormenores é essencial), dadas as semelhanças entre os *screens*. Os carneiros são teletransportados e, primeiro, é preciso descobrir

a sala do teleporto, para onde devemos levar os animais indicados na janela do lado esquerdo do «écran». O jogo é comandado por *joystick* e os modos de funcionamento do dróide são estabelecidos por meio dos ícones da parte inferior do «écran». Assim, por exemplo, podemos conduzi-lo apenas pelas galerias, mas, se quisermos atravessar uma parede, também há essa possibilidade, escolhendo o modo de perfuração do dróide.

Conduzir os carneiros não é tarefa fácil e, para complicar as coisas, a partir do segundo nível, inclusive, é necessário a utilização de um código (*password*) para continuar o jogo.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar



## GUERRA AÉREA COM «BLUE MAX»

**TÍTULO:** Blue Max

**MÁQUINA:** Atari

O jogo *Blue Max* é já «antigo» e surgiu primeiro, entre nós, na versão para Spectrum, como os leitores devem estar lembrados. E se, por acaso, a conhecem, a comparação será bastante favorável para esta versão Atari, quer ao nível de gráficos (grandes, nítidos e com bom uso de cor) quer no referente a som.

O jogo coloca-nos aos controlos de um avião da I Guerra Mundial, após escolhermos uma das três opções para nível de dificuldade e, ainda, a forma de comando e, curiosamente, a operação «com gravidade» e com «ausência de gravidade». O objectivo, após a descolagem, é destruir todos os alvos inimigos — tanques, canhões, barcos, aviões, etc. —, evitando ser abatido no percurso. E uma boa forma de o conseguir é conhecer bem o que nos espera, observando a demonstração do jogo (entra neste

modo após algum tempo, se não dermos o comando para começar).

Além dos canhões, o avião está armado com bombas, que devemos lançar sobre os alvos, sendo reabastecido da mesma forma que devemos fazer quanto ao combustível — aterrando numa das pistas do campo de batalha. Neste ponto, todavia, é preciso ter cuidado na aterragem, fazendo-o logo no princípio da pista, de forma a sobrar espaço para a descolagem.

O jogo é simples, sem grandes complicações de manobra, e com objectivos bem claros; exigindo apenas boa dose de perícia, e, claro, pontaria para atingir os inimigos. Quem aprecia o género verá algum interesse em *Blue Max*, embora haja de facto melhor.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**Dificuldade (1-10):** 5 inicial  
e variável  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

XVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

# SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

**CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR**

**ATENÇÃO SETÚBAL**

**SOFTWARE**

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amáral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL